

**SAPT**

sound area people tracker

# De opdracht

Hoe beïnvloedt het onzichtbare ons dagelijks leven. Zijn we ons bewust van alle signalen, golven, radiogolven en elektromagnetische velden om ons heen? Wat dacht je van alle data sporen die we om ons heen achterlaten, dingen die in ons DNA zitten en micro-organismen? De manier waarop onze zintuigen werken en de ongeschreven regels van sociale context? Wat gebeurt er als we deze onzichtbare lagen zichtbaar maken?

Kies twee of drie bronnen van onzichtbaar materiaal, onderzoek hoe je dit kan verzamelen en vorm het naar een object of ervaring die bestaat uit een ruimte die het onzichtbare tastbaar maakt. Dit werk moet men bewust maken van het onzichtbare materiaal naar keuze. Het kan de bezoeker confronteren, verbazen of een verhaal vertellen.



# Waarom SAPT?

We vinden het zelf een leerzame studie. Iedereen luistert bijna iedere dag wel naar muziek en sommige liedjes leveren heftigere emoties op dan anderen. In wat voor cultuur men zich ook bevindt, iedereen kan uit een bepaald muziek stuk emoties halen.

We willen mensen ervan bewust maken dat er in muziek emotie zit en hen vertellen waar zij zich het prettigst bij voelen.

Ook willen we kijken hoe mensen reageren op bepaalde geluiden en of deze geluiden bij verschillende mensen verschillende reacties / looppatronen oproept. Ieder persoon is uniek. Iedereen heeft zijn eigen manier van bewegen, emoties, angsten, voorkeuren, irritaties, etc.

Het is interessant dat individuen, zonder dat ze het van elkaar weten, misschien wel dezelfde gedachtes delen. Dus het kan goed zijn dat meerdere mensen bij een bepaalde gebeurtenis hetzelfde reageren/denken. Elk individu heeft zo zijn eigen verhaal te vertellen en het is interessant wat mensen motiveert om bepaalde keuzes te maken.

# Wat is SAPT precies?

SAPT betekent Sound Area People Tracker. Door middel van een Kinect gaan we de positie van een persoon in een donkere ruimte vastleggen. Hierbij is er een deel van de ruimte verdeeld in 9 vlakken (deze zijn niet zichtbaar voor de persoon). Deze 9 vlakken laten ieder een ander geluid horen. De bedoeling is dat de persoon hierop zal reageren en rond zal gaan lopen in de ruimte. Daardoor zal hij weer andere geluiden gaan horen.

## Wat voor geluiden gebruiken we?

We maken gebruik van abstracte geluiden. Dit zijn een soort van toonhoogtes waar verder geen herkenbaarheid in zit.

## Waarom hebben we hiervoor gekozen?

We hebben voor deze geluiden gekozen, omdat deze geen herkenbaarheid hebben. Dit is belangrijk, omdat er geen enkele koppeling mag zijn tussen de muziek en de herkenbaarheid hiervan. Wanneer dat wel zo zou zijn zou de emotie kunnen beïnvloedt worden. Het geluid of de muziek is dan herkenbaar voor de gebruiker en dit kan hij wel of niet leuk vinden. Dit is echter niet de bedoeling.

Elk geluid roept zijn eigen emotie op zonder dat mensen het ergens aan kunnen koppelen. Hierdoor hebben we een reactie die als het ware "clean" is, waardoor de uitslag die op het looppatroon te zien is ook automatisch nauwkeuriger is. Bovendien bleek uit onze test dat mensen hier het meeste blijven bewegen in het raster. Dit is precies wat we willen bereiken met ons project. Een ervaring die mensen willen blijven onderzoeken.

# Vastleggen van het looppatroon

We leggen het looppatroon van de gebruiker vast. Je ziet hierop waar je gelopen hebt en dit wordt op een abstracte manier gevisualiseerd. Dit looppatroon kan worden uitgeprint en meegegeven aan de gebruiker. We hebben de gebruiker op deze manier een ervaring gegeven die hij ook nog eens mee naar huis kan nemen in een tastbare vorm.

## Kinect

We maken gebruik van een Kinect om de locatie van de persoon in het raster vast te leggen. We weten hierdoor waar hij staat en waar hij naar toe beweegt. Het mooie van de Kinect is dat het niet uitmaakt of het licht of donker is in de ruimte. Doordat hij een infrarood sensor heeft kun je ten allen tijden de positie van de gebruiker vastleggen.

## De ruimte en het raster

We maken gebruik van een donkere ruimte waar alleen het raster verlicht wordt. Dit met doorzichte tape op de vloer geplakt. Zo valt het raster niet heel erg op, maar wekt het toch wat nieuwsgierigheid op. Het geeft een mysterieuze indruk als alleen het raster verlicht wordt wat ook nog eens de zintuigen versterkt. Doordat het een donkere ruimte is wordt de zintuigelijke waarneming van het zicht vermindert en is er ruimte voor een ander zintuig om dit over te nemen.

Groep 4  
ICT & LIFESTYLE  
Art & Technology

